

BAB II
PERSEPSI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
DAN *COMPUTER SELF EFFICACY*

2.1. Perkembangan Teknologi Informasi

Perkembangan teknologi informasi memiliki kecenderungan yang terus berubah setiap waktu. Menurut Nolan (1995) dalam Indriantoro (1996) kecenderungan perkembangan teknologi informasi (TI) dibagi ke dalam tiga tahap yaitu era pemrosesan data (*data processing*), era mikro, dan era jaringan (*network*) yang berdurasi waktu antara setiap era 15 – 20 tahun. Perkembangan ini mengindikasikan bahwa TI terus berubah dan berintegrasi dengan perkembangan dunia secara menyeluruh.

Pemanfaatan teknologi komputer selain dunia bisnis juga berkembang dalam dunia pendidikan. Komputer digunakan sebagai media informasi dan sarana belajar bagi mahasiswa. Perkembangan teknologi informasi harus dikuasai pendidik meliputi keahlian menggunakan komputer sehingga menghasilkan produk pendidikan yang mampu *survive* dalam dunia kerja. Machfoedz (1999) dalam meneliti profesionalisme dosen akuntansi mengakomodasi keahlian menggunakan komputer dalam keahlian dosen. Penguasaan teknologi merupakan tanggung jawab pendidik agar lulusan perguruan tinggi tidak *vacum* terhadap teknologi informasi.

2.2. Manfaat Sistem Komputer

Sistem komputer digunakan karena kebutuhan pengolahan data yang semakin kompleks dan akses data yang luas. Dibandingkan dengan sistem manual (tulisan tangan), sistem komputer memberikan banyak manfaat:

1. Kecepatan

Sistem komputer dapat menghasilkan informasi yang jauh lebih cepat bila dibandingkan dengan sistem manual, karena komputer dapat melaksanakan pekerjaan pada saat yang bersamaan dengan kecepatan tinggi.

2. Volume hasil

Sebagai akibat proses pengerjaan yang cepat, maka volume transaksi yang dapat diolah menjadi jauh lebih banyak, dan volume hasil yang dapat diperoleh juga semakin banyak.

3. Pencegahan kekeliruan

Tingkat ketelitian komputer, jauh lebih tinggi daripada ketelitian manusia. Oleh karena itu, pemakaian komputer akan sangat banyak mengurangi kekeliruan. Selain itu sistem komputer juga dilengkapi dengan berbagai cara untuk mencegah terjadinya kekeliruan. Sebagai contoh, komputer akan menolak bila dimasuki ayat jurnal yang tidak seimbang.

4. Posting otomatis

Bila kita menggunakan sistem akuntansi dengan komputer, maka posting akan dilakukan secara otomatis. Hal ini akan sangat mengurangi pekerjaan pembukuan. Selain itu tingkat ketelitiannya pun jauh lebih tinggi.

Pemakaian komputer menjamin posting dilakukan secara tepat. Komputer juga dapat mencegah terjadinya pembukuan ganda, pembukuan ke dalam rekening yang salah, pendebitan yang dibukukan menjadi pengkreditan (atau sebaliknya), dan pembukuan dengan jumlah yang salah.

5. Penyusunan laporan otomatis

Komputer dapat melakukan proses penjurnalan, posting, penyusunan laporan keuangan, dan laporan-laporan khusus untuk manajemen secara otomatis.

6. Pencetakan dokumen otomatis

Sistem komputerisasi dapat mengerjakan berbagai dokumen yang digunakan dalam perusahaan, seperti: faktur, laporan piutang bulanan, *check* gaji, dan laporan pendapatan karyawan.

2.3. Jenis-Jenis Komputer

Pembagian komputer menurut jenisnya bisa kita lakukan berdasarkan cara kerja, kegunaan, dan kemampuannya. Masing-masing jenis komputer mempunyai kelebihan dan kekurangan. Penggunaan jenis komputer sangat tergantung kebutuhan dari pengguna atau sistem yang ada. Artinya tidak harus setiap pengguna menggunakan komputer yang canggih jika ia hanya menggunakannya untuk input data. Penggunaan komputer yang canggih hanya untuk input data sama dengan pemborosan biaya. Berikut ini beberapa jenis komputer berdasarkan klasifikasi tertentu. Jenis komputer berdasarkan cara kerjanya:

a. *Analog Computers*

Komputer yang dibuat untuk mengolah data kualitatif. Contoh dari *analog computers* adalah *thermometer, barometer, dan speedometer*.

b. *Digital Computers*

Komputer yang dibuat untuk mengolah data kuantitatif, berupa angka, huruf, tanda baca, baik berdiri sendiri maupun gabungan dari data tersebut. Contoh dari *digital computers* adalah kalkulator, register kas dan komputer.

c. *Hybrid Computers*

Komputer yang dibuat untuk mengolah data baik kualitatif atau kuantitatif. Dengan kata lain data yang akan diolah berupa data kuantitatif sedangkan hasilnya berupa data kualitatif, dan sebaliknya. Contoh dari *hybrid computers* adalah pompa bensin.

1. Jenis komputer berdasarkan kegunaannya:

a. *Special Purpose Computer*

Komputer ini dibuat berdasarkan pengolahan yang spesifik dan biasanya ditujukan kepada suatu bidang masalah, seperti *business application* yaitu *accounting inventory*.

b. *General Purpose Computer*

Komputer ini dibuat tidak berdasarkan kepada suatu masalah, tetapi untuk seluruh jenis masalah.

2. Jenis komputer berdasarkan kemampuannya:

Komputer ini dibuat berdasarkan kemampuannya dalam menampung data atau instruksi.

- a. *Small Scale Computers* (4 KB sampai dengan 16 KB)
- b. *Medium Scale Computers* (32 KB sampai dengan 64 KB)
- c. *Large Scale Computers* (128 KB ke atas)

3. Jenis komputer berdasarkan peranannya dalam mengaplikasikan tugas-tugas:

- a. *Business*
- b. *Scientific*
- c. *Process Control*

4. Berdasarkan generasinya:

a. *First Generation*

Generasi ini dimulai sekitar tahun 1951 dan sistem elektroniknya menggunakan *vacuum tube*.

b. *Second Generation*

Perangkat elektroniknya sudah menggunakan transistor dan periodenya sekitar tahun 1959.

c. *Third Generation*

Generasi ini menggunakan sistem *integrated circuit*, dimulai tahun 1964.

Fourth Generation

Pada generasi ini sudah menggunakan teknologi mutakhir yang mana sistem elektroniknya sudah memakai teknologi *micro processor*.

5. Berdasarkan ukurannya:

- a. *Micro computer*
- b. *Mini computer*
- c. *Frame computer*

Menurut Barry E. Chushing (1983), komputer adalah suatu alat elektronik dengan kecepatan tinggi yang mampu melaksanakan perhitungan dan operasi yang logis serta menyimpan dan melaksanakan serangkaian instruksi yang akan memungkinkan untuk melakukan serangkaian operasi tanpa campur tangan manusia.

Berdasarkan kemampuannya, komputer dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu:

1) Komputer mikro

Komputer mikro sering juga disebut dengan komputer pribadi (PC atau *personal computer*) merupakan komputer yang paling kecil kemampuannya dan banyak digunakan untuk keperluan pribadi.

2) Komputer mini

Komputer mini sebenarnya adalah komputer *workstation* yang ditingkatkan kemampuannya.

Komputer *mainframe*

Komputer *mainframe* sebenarnya adalah merupakan komputer yang terbesar dalam hal kapasitas memori dan kecepatannya. Dulunya hanya lembaga-lembaga sains dan militer yang menggunakan komputer *mainframe*, tetapi sekarang bisnis sudah banyak yang menggunakannya.

3) Komputer super

Komputer super sebenarnya adalah komputer *mainframe* yang kecepatannya digandakan dengan menambahkan beberapa *processor* secara *parallel*. Oleh karena itu, komputer super juga disebut dengan nama *parallel processor computer*.

Perkembangan teknologi komputer dan perkembangan arah industri komputer yang menuju ke penggunaan komputer yang mudah (*user friendly*) telah membawa keadaan pada suatu tingkat yang menjadikan komputer bukan lagi barang asing di dalam masyarakat.

Karakteristik perkembangan komputer (perangkat keras atau *hardwares*) dewasa ini yang dapat diidentifikasi dengan mudah yaitu harga yang semakin murah dan kemampuannya yang semakin tinggi atau canggih. Hal ini terjadi untuk semua golongan komputer mulai dari *mainframe* sampai ke mikrokomputer. Demikian juga, perangkat lunak (*softwares*) berkembang mengikuti kebutuhan masyarakat yang makin akrab dengan komputer. Dalam dasawarsa mendatang, mikrokomputer akan menjadi perlengkapan standar rumah tangga dan perusahaan menggantikan mesin ketik (mesin ketik *portable* juga akan digeser oleh komputer laptop atau *notebook* pada saat harganya mulai terjangkau). Perkembangan seperti di atas jelas mempunyai dampak terhadap akuntansi, khususnya pendidikan dan

pengajaran akuntansi. Sekarang ini hampir semua perusahaan menggunakan komputer untuk membantu kelancaran operasinya termasuk untuk akuntansinya. Di masa mendatang mungkin tidak akan lagi dijumpai sistem akuntansi manual untuk perusahaan menengah keatas. Kalau demikian, tentu saja harus ada suatu pendekatan baru dalam pengajaran akuntansi agar mereka yang belajar akuntansi tidak tergelincir untuk menguasai hal yang sangat teknis sementara kita tahu hal yang sangat teknis tersebut dalam prakteknya akan diganti fungsinya oleh komputer (Mariani, 2004).

2.4. Komputerasi Akuntansi

Didalam aplikasi komputer, yang paling banyak dikehendaki adalah pengolahan data informasi keuangan atau akuntansi. Laporan-laporan pada aplikasi ini menjadi kepentingan paling umum dalam sebuah perusahaan, misal: laporan neraca dan laporan laba rugi. Berdasarkan *output* aplikasi inilah, dalam ukuran uang, seorang pemimpin perusahaan akan dapat mengetahui prestasi pekerjaannya. Seorang manajer juga akan mengetahui secara tepat kondisi dan kemampuan perusahaan, yaitu dalam ukuran uangnya pula.

Dalam pengolahan data akuntansi secara manual selalu dirasakan adanya beban waktu yang cukup berat. Berbagai bentuk perubahan secara berulang harus dilakukan untuk data yang sama. Data-data yang sama tersebut akan dicatat dalam berbagai keperluan guna memenuhi kaidah-kaidah akuntansi yang lazim terdapat dalam tata cara pengolahan data keuangan itu.

Tugas berat berikutnya masih menanti, yaitu ketika kegiatan penyusunan laporan keuangan harus dilakukan sebagai penutup daripada periode akuntansi yang bersangkutan. Informasi keuangan tersebut akan menjadi kesimpulan dari berbagai aktivitas sebelumnya. Maka dapat dipastikan akan sering terjadi kesalahan selama proses pencatatan tersebut. Karena terdapat beberapa kali penulisan terhadap sesuatu hal yang sama, maka kemungkinan terjadinya kesalahan tersebut tidaklah gampang untuk dihindari. Demikian pula dengan kemungkinan terjadinya kesalahan didalam melakukan perhitungan dan penjumlahan. Bahkan mungkin juga akan terjadi kekeliruan didalam proses pengelompokan datanya.

2.5. Perikayasaan Sistem Informasi Bisnis dan Akuntansi

Satu dekade terakhir ini, proses bisnis dan akuntansi berubah secara dramatis. Perubahan yang dramatis ini disebabkan bukan hanya oleh faktor tuntutan globalisasi yang memaksa perubahan untuk lebih efisien, tetapi juga oleh faktor ketersediaan piranti proses perikayasaan bisnis dan akuntansi. Berikut ini faktor-faktor yang berkaitan dengan perikayasaan sistem informasi bisnis dan akuntansi.

1. Jaringan Kerja

Konsep perikayasaan tersebut adalah dengan membentuk jaringan kerja yang disebut sistem holonik. Dalam sistem tersebut tiap bagian disebut holon. Tiap holon mengeksploitasi kemampuan terbaiknya untuk

digunakan dalam kerangka jaringan kerja sehingga perusahaan mampu menunjukkan kemampuan terbaiknya.

Terdapat banyak keuntungan jaringan kerja holonik, diantaranya:

- a. Terangkatnya kinerja perusahaan, sebab perusahaan mampu mensinergikan dengan menggabungkan kemampuan dari berbagai aktivitas operasi.
- b. Pengambilan keputusan menjadi lebih cepat dan lebih konvergen. Informasi diproses melalui semua jalur telekomunikasi, khususnya pertukaran data elektronik, dengan lebih cepat dan tanpa batas teritorial.
- c. Fleksibilitas, bersama dengan kecepatan pengambilan keputusan merupakan kemampuan untuk mengubah kemampuan jasa atau produk sehingga memenuhi perubahan tuntutan pasar yang amat cepat.
- d. Independensi, meskipun sistem usaha holonik membutuhkan kerja sama secara menyeluruh, tiap holon mempunyai kebebasan untuk melakukan kreativitasnya tanpa harus berpikir pengaruhnya terhadap holon yang lain.
- e. Pertumbuhan dan kenaikan keuntungan yang lebih cepat.
- f. Pelanggan bertahan lebih lama. Pelanggan menjadi terbiasa dengan fleksibilitas dan kepekaan sistem informasi usaha holonik.
- g. Pengenalan kegagalan secara dini. Jaringan kerja yang baik akan mempunyai strategi yang baik pula untuk mengatasi kegagalan.

2. Teknologi Informasi

Pemakaian komputer menjadi sangat vital dalam jaringan kerja holonik. Sistem informasi didalam komputer mendistribusikan informasi dan mengintegalkan kembali dalam jaringan kerja holonik. Tujuan penyediaan komputer dalam jaringan kerja holonik adalah untuk distribusi data sesegera mungkin. Saat ini banyak orang yang menyatakan bahwa jaringan kerja holonik informasi merupakan “aktiva“ baru.

3. Perencanaan Sistem Informasi Bisnis dan Akuntansi

Proses perencanaan bisnis dan akuntansi dapat dilaksanakan dengan lima langkah utama: mengembangkan visi dan tujuan proses bisnis, mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang perlu direkayasa, memahami dan mengukur proses-proses yang sudah ada, mengidentifikasi tingkat kebutuhan teknologi informasi dan sumber daya manusia yang menguasai teknologi informasi, dan merancang serta membangun prototipe proses baru.

- a. Pengurangan biaya. Meskipun demikian, pengurangan biaya tidak boleh menjadi satu-satunya tujuan perencanaan bisnis, karena penekanan yang berlebihan terhadap pengurangan biaya mengakibatkan penambahan biaya tambahan pada aktivitas lain.
- b. Pengurangan Waktu.
- c. Kualitas output.
- d. Peningkatan pemberdayaan sumber daya manusia.

Kendala-kendala sistem informasi terletak, pada umumnya terdapat dalam sumber daya manusia, terutama tingkat pemahaman terhadap sistem informasi. Tandasnya, visi para pengusaha biasanya tidak sadar akan manfaat yang akan dihasilkan dari perekayasa sistem informasi. Ketidaksadaran tersebut banyak diduga karena tidak memiliki silang disiplin pengetahuan, khususnya antara pengetahuan sistem informasi dengan latar belakang pengetahuan dan pendidikan yang dimilikinya.

2.6. *Computer Self Efficacy*

Bandura (1977) adalah penulis pertama yang menggunakan istilah *self-efficacy*. Konsep *self-efficacy* adalah hal penting dalam Teori Kognitif Sosial milik Albert Bandura. Bandura (1986) mendefinisikan *self-efficacy* sebagai “*pertimbangan seseorang terhadap kemampuan mereka untuk mengorganisir dan melakukan semacam pola-pola perilaku tertentu yang diperlukan untuk mencapai jenis pencapaian yang diberikan. Hal ini tidak terkait dengan keahlian yang telah mereka miliki tetapi dengan pertimbangan apa yang dapat mereka lakukan dengan keahlian apasaja yang mereka kuasai*”³. Albert Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* yang dirasakan seseorang, memainkan peran penting dalam mempengaruhi motivasi dan perilaku (Igbaria dan Livari, 1995). Hal ini bukan merupakan *judgement* pada masa lalu seseorang dalam menggunakan komputer, tetapi menyangkut *judgement* yang akan dilakukan pada masa depan. *Self-efficacy*

³ Bandura, A. (1986) *Social Foundations of Thought and Action*. NJ: Prentice Hall, hal.391.

juga ditentukan oleh seberapa banyak usaha seseorang akan melakukan tugasnya dan lamanya usaha tersebut akan tetap dilakukan (Rustiana, 2004). Definisi istilah *self-efficacy* dibatasi hanya mencakup penggunaan alat bantu komputer, level *self-efficacy* yang berubah-ubah terhadap teknologi khusus kemudian diberi istilah *self-efficacy of computer technologies* (Delcourt and Kenzie, 1991). *Attitudes* terhadap teknologi komputer berhubungan dengan sebuah konsep yang dikenal sebagai *Computer Self Efficacy* (Delcourt and Kenzie, 1993). Penggunaan alat bantu komputer (*computerized*) sebagai pendukung dalam bidang akuntansi sudah merupakan kebutuhan mutlak. Kemampuan ini dapat diukur dengan menggunakan konstruk *Computer Self Efficacy (CSE)*. (Compeau and Higgins, 1995) mendefinisikan *Computer Self Efficacy* sebagai “sebuah pertimbangan terhadap kemampuan seseorang untuk menggunakan komputer”⁴. Menurut (Murphy, Coover, dan Owen, 1988) *Computer Self Efficacy* didefinisikan sebagai suatu kepercayaan individu dimana mereka dapat melaksanakan suatu tugas komputer spesifik.

Hasil riset Compeau dan Higgins (1995) dalam Rustiana (2004) menunjukkan, bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi CSE, yaitu: (1) dorongan dari pihak lain (2) pihak lain sebagai pengguna (3) dukungan. Faktor *pertama*, dorongan dari pihak lain mengacu pada kelompok dan menggunakan persuasi verbal. Pada faktor *kedua*, seseorang dapat meningkatkan CSE dengan mengobservasi dan meniru model perilaku. Ini merupakan cara yang ampuh untuk mengakuisisi perilaku sebagai model pembelajaran. Sedangkan faktor *terakhir*

⁴ Compeau, D.R. dan Higgins, C.A. (1995) *Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test. MIS Quarterly*, 19 (2), hal. 192.

yaitu adanya dukungan dari organisasi bagi pengguna komputer yang dapat meningkatkan CSE. Dukungan ini dapat berupa ketersediaan dari pihak organisasi untuk membantu individu yang membutuhkan peningkatan kemampuan dan juga persepsi kemampuan diri.

Compeau dan Higgins juga menjelaskan ada tiga dimensi CSE, yaitu: (1) *magnitude* (2) *strength* dan (3) *generalibility*. Pada dimensi *pertama*, dimensi *magnitude* mengacu pada tingkat kapabilitas yang diharapkan dalam penggunaan komputer. Individu yang mempunyai *magnitude* CSE yang tinggi diharapkan mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang lebih kompleks dibandingkan dengan individu yang mempunyai level *magnitude* CSE yang rendah karena kurangnya dukungan maupun bantuan. Dimensi ini juga menjelaskan, bahwa tingginya *magnitude* CSE seseorang dikaitkan dengan level yang dibutuhkan untuk memahami suatu tugas. Pada individu yang memiliki level *magnitude* CSE tinggi mampu menyelesaikan tugas-tugasnya dengan rendahnya dukungan dan bantuan dari orang lain, dibandingkan dengan level *magnitude* CSE yang rendah. Pada dimensi *kedua*, dimensi *strength* mengacu pada level keyakinan tentang *judgement* atau kepercayaan individu untuk mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik. Dimensi *terakhir* adalah *generazability* mengacu pada tingkat *judgement user* yang terbatas pada domain khusus aktifitas. Dalam konteks komputer, domain ini mencerminkan perbedaan konfigurasi *hardware* dan *software*, sehingga individu yang mempunyai level *generazability* CSE yang tinggi diharapkan dapat secara kompeten menggunakan paket-paket *software* dan sistem komputer yang berbeda. Sebaliknya tingkat *generazability* CSE yang

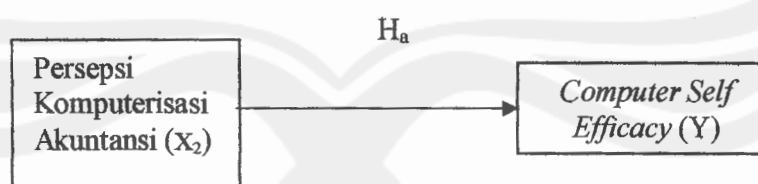
rendah menunjukkan kemampuan individu dalam mengakses paket-paket *software* dan sistem komputer secara terbatas.

Marakas et al. (1998) dalam Rustiana (2005) berdasarkan jenisnya CSE dibagi dalam dua jenis, yaitu *general* CSE dan *spesific* CSE. Kedua jenis ini dikonstruksikan berhubungan dengan perbedaan tugas-tugas komputer. Jenis *pertama*, *General* CSE didefinisikan sebagai *judgement* keahlian individu dalam menggunakan berbagai aplikasi komputer. Sedangkan jenis *kedua*, *spesific* CSE adalah kemampuan untuk membuat tugas-tugas yang berhubungan dengan komputer secara khusus dalam domain komputasi umum.

Ada empat sumber informasi *self-efficacy* menurut Albert Bandura seperti yang dikutip oleh Compeau dan Higgins (1995), yaitu: (1) *guided mastery*, (2) *behavior modeling*, (3) *social persuasion* dan *physiological states*. Sumber informasi *pertama* yang terkuat adalah *guided mastery* yang merupakan pengalaman kesuksesan nyata dalam kaitannya dengan perilaku. Interaksi yang berhasil antara individu dengan komputer menyebabkan individu mengembangkan *self efficacy*-nya lebih tinggi. Dengan demikian praktik langsung merupakan komponen penting dalam pelatihan, sehingga individu membangun kepercayaan diri sesuai dengan kemampuannya. Sumber informasi *self-efficacy* yang *kedua*, pemodelan perilaku/*behavior modeling* meliputi pengamatan terhadap orang lain dalam membentuk perilaku sebagai proses pembelajaran. Compeau dan Higgins (1995) menunjukkan bahwa pendekatan pemodelan perilaku untuk pelatihan komputer dapat meningkatkan persepsi *self-efficacy* dan kinerja dalam konteks pelatihan. Sumber yang *ketiga* adalah *social persuasion*/

pendekatan persuatif dapat juga mempengaruhi *self-efficacy*. Jaminan ulang bagi user yang punya kemampuan tentang teknologi dan menggunakannya dengan sukses dapat membantu para user untuk membangun kepercayaan. Sumber informasi *self-efficacy* yang terakhir adalah *physiological states* yaitu menunjukkan perasaan kecemasan/*anxiety* yang berdampak negatif terhadap *self-efficacy*. Bandura (1986) menyatakan bahwa individu yang mempunyai perasaan *anxiety* yang tinggi menunjukkan kurangnya kemampuan diri. Jadi jika individu merasa cemas/*anxiety* dalam penggunaan komputer, maka ia memiliki alasan untuk merasa cemas sehingga menunjukkan *self-efficacy* yang rendah (Rustiana, 2005). Berdasarkan penelitian Webster et al. (1990) dalam Compeau dan Higgins (1995) menemukan hasil, bahwa *computer anxiety* dalam proses pelatihan dapat dikurangi dengan mendorong user untuk berperilaku yang menyenangkan.

2.7. Hipotesis



Gambar 1. Model Penelitian yang diusulkan dalam penulisan skripsi ini (Panah yang diberi nomor sesuai dengan Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini).

Persepsi merupakan tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau merupakan proses seseorang mengetahui beberapa hal mengenai pancainderanya. Persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Rakhmat, 1993). Persepsi akan memberikan tindakan (*action*) berupa penerimaan atau penolakan suatu keadaan. Dalam bidang akuntansi, ada beberapa program aplikasi komputer akuntansi standar seperti: *DacEasy Accounting*, *MYOB*, *Accounting Quicken*, *Accpac*, *Platinum Peachtree Complete Accounting* yang diperlukan dalam dunia kerja yang perlu dikuasai oleh seorang akuntan (Mariani, 2004). Perilaku penerimaan dan penggunaan sistem informasi telah diuji dalam berbagai perspektif yang berbeda. Berdasarkan berbagai model yang telah diteliti, *Technology Acceptance Model* (TAM) menawarkan penjelasan yang kuat (*powerfull*) dan efisien untuk menguji perilaku penerimaan dan penggunaan sistem informasi oleh pemakai. Faktor *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dari pemakai perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan Teknologi Informasi (Davis et al, 1989) dalam Indriarti (2001).

Persepsi mengenai komputerisasi akuntansi berdasarkan pemahaman-pemahaman mendasar mengenai komputer dan komputerisasi akuntansi. Melalui persepsi akan membentuk suatu keyakinan diri (*belief*) dalam individu bahwa komputer merupakan bagian dari akuntansi sehingga komputer penting untuk menunjang kinerja dan proses akuntansi. Melalui pemahaman tersebut, timbul kebutuhan dan keinginan untuk mengaplikasikan komputerisasi akuntansi yang dianggap penting dalam bekerja. Sikap sebagai salah satu aspek yang

mempengaruhi keahlian individu selain norma sosial atau kebiasaan. Pemahaman komputerisasi akuntansi akan mempengaruhi tingkat keyakinan individu bahwa aplikasi komputerisasi akuntansi penting bagi kinerja perusahaan karena memberikan manfaat secara langsung. Persepsi mengenai pemahaman-pemahaman mendasar terhadap teknologi komputer adalah salah satu faktor penting yang menentukan keputusan seseorang menggunakan teknologi komputer (Hill et al., 1987). Perubahan TI menyebabkan organisasi perlu mempersiapkan sumber daya manusia yang mengoperasikan teknologi tersebut. Hal ini berkaitan dengan perilaku yang ada pada individu dalam organisasi yang bersangkutan. Kecanggihan TI akan sangat tidak berarti jika pengguna TI tidak berkembang sejalan dengan perkembangan TI tersebut (Wijaya, 2003). Dengan demikian dituntut kesiapan dari sumber daya manusia untuk menanggapi perubahan TI berupa keahlian menggunakan komputer. Aspek keahlian pemakai komputer merupakan faktor penting yang memberi kontribusi terhadap persepsi individu bahwa komputerisasi akuntansi penting untuk diaplikasikan dalam dunia kerja. Aspek sikap pemakai merupakan faktor penting yang memberi kontribusi terhadap akseptasi TI (Igbaria, 1994) dalam Indriantoro (2000). Setiap individu yang akan bersikap positif terhadap kehadiran teknologi komputer jika merasakan manfaat (*perceive usefulness*) teknologi komputer untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas. *Computer Self Efficacy* dan konstruk *perceive ease of use* telah diusulkan untuk menjadi serupa (Davis, 1989). Manfaat dan kepentingan yang dirasakan oleh pemakai komputer disebabkan oleh kemampuan setiap individu mengoperasikan komputer (*skills of operation*) (Mariani, 2004).

“Lulusan akuntansi tidak boleh memulai suatu karir dengan rasa ngeri atau takut terhadap sistem akuntansi yang telah dikomputerisasikan. Sebaiknya lulusan akuntansi mempunyai apresiasi atau penilaian terhadap manfaat dan keburukan suatu sistem komputer, di samping pemahaman secara umum mengenai operasi atau cara kerjanya.”⁵

Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_a : Persepsi Komputersasi Akuntansi berpengaruh positif terhadap *Computer Self Efficacy* mahasiswa akuntansi

⁵ AAA & AICPA “Inclusion Of EDP in an under gradute Auditing Curriculum: Some Possible Approahes” *The Accounting Review* No. 49 (Oktober 1971). Hal. 863.